

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS FOCUSKY
TERINTEGRASI NILAI NILAI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MAYA SARI SANDRIANI
NPM: 1711100201**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS FOCUSKY
TERINTEGRASI NILAI NILAI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi SyaratGuna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
MAYA SARI SANDRIANI
NPM: 1711100201

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTANLAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan dari media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implentasi), dan *evaluation* (evaluasi). Data yang diambil dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon pendidik, serta respon peserta didik. subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung dan MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan dari produk atau media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik kelas IV SD/MI. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan validasi ahli materi sebesar 92,3%, ahli media sebesar 81%, ahli bahasa 84%, tanggapan atau respon pendidik skala kecil 88,3%, pendidik skala besar 86,6%, tanggapan atau respon peserta didik skala kecil 93,4%, peserta didik skala besar 91% masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.

Kata Kunci: *Focusky*, Media audio Visual, Nilai Karakter, Pembelajaran Tematik



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maya Sari Sandriani
NPM : 1711100201
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Focusky Terintegrasi Nilai Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”** adalah benar benar merupakan penyusunan hasil karya sendiri bukan duplikasi atau saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam footnote ataupun daftar rujukan. Apabila lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,
Penulis,

September 2021





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIO VISUAL BERBASIS FOCUSKY
TERINTEGRASI NILAI NILAI KARAKTER
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
SD/MI**

**Nama : Maya Sari Sandriani
NPM : 1711100201
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Ida Fiteriani, M. Pd.
NIP. 198206242011012004**

Pembimbing II

**Yudesta Erfayliana, M. Pd.
NIP.**

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI**

**Syofnidah Irianti, M. Pd.
NIP. 196910031997022002**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS FOCUSKY TERINTEGRASI NILAI NILAI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI** yang disusun oleh: **MAYA SARI SANDRIANI, NPM. 1711100201**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Selasa, Tanggal 2 November 2021 pukul 10.00-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I : Ida Fiteriani, M. Pd

Penguji Pendamping II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurya Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَأَنَّ هَذَا صِرَاطِي مُسْتَقِيمًا فَاتَّبِعُوهُ ۖ وَلَا تَتَّبِعُوا السُّبُلَ فَتَفَرَّقَ بِكُمْ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ ذَٰلِكُمْ وَصَّاكُم بِهِ

لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya: “dan bahwa (yang kami perintahkan ini) adalah jalan-Ku yang lurus, maka ikutilah dia, dan janganlah kamu mengikuti jalan jalan (yang lain), karena jalan jalan itu mencerai beraikan kamu dari jalan-Nya. Yang demikian itu diperintahkan Allah agar kamu bertakwa. - (Q.S. Al An'am ayat 153).



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmatnya yang telah memberikan kemudahan, kelancaran serta nikmat sehat jasmani dan rohani kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Sebagai bukti hormat dan kasih sayang penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada orang tuaku tercinta Ibu Sri Mulyani dan Bapak Syahjoni Amir yang telah berjuang membesarkanku, mendidik dan mendoakan untuk keberhasilanku, terimakasih untuk semua untaian doa yang selalu mengiringi setiap langkahku.
2. Kepada kakaku Mega Sandriani, S.Pd, dan Iwan Riyansyah yang telah membantu serta mendukungku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada adikku Robby Saputra S.Pd yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Maya Sari Sandriani, dilahirkan pada tanggal 23 April 1998 di Tanjung Karang Bandar Lampung. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Syahjoni Amir dan Ibu Sri Mulyani.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari menempuh pendidikan pertama di TK kartika 11-31 Bandar lampung, Sekolah Dasar Negeri di SDN 1 Langkapura Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2010, Sekolah menengah Pertama di SMPN 14 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2013 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 8 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2017 penulis diterima sebagai mahasiswi UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sampai sekarang dan menjadi angkatan 2017. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan KKN-DR di kelurahan Keteguhan Teluk Betung Timur Bandar Lampung dan melaksanakan PPL di MI Miftaul Sinar Gading Bandar Lampung.

Bandar Lampung,
Penulis,

2021

Maya Sari Sandriani
1711100201



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmatnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW, keluarganya, serta sahabatnya hingga akhir zaman. Semoga kita mendapatkan safa'atnya di akhir kelak, aminn.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Focusky Terintegrasi Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI” ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya tulis ini. Skripsi ini tersusun sesuai dengan rencana dan tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd, selaku Ketua Jurusan dan juga Ibu Nurul Hidayah, M. Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Ida Fiteriani, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Yudesta Erfayliana, M. Pd, selaku Dosen pembimbing II atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Kepala Sekolah, Pendidik, Karyawan dan Peserta Didik SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung, dan MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung.
5. Staf dan karyawan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung khususnya lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
6. Teman teman seperjuangan PGMI E 2017, Kristi Yani, Yurista Selvira, Kartika Wijayanti, Kartika Maulia, Maudy Eka Priyanti, Ekina Anugerah Putri, Khoirunissa, Lila Septiliana, Laila Mu'jizah, Muhammad Akbar, Yuke Ichlasul Vikrom, Marfen dan Riski Putri Primadini yang telah menjadi keluarga, sahabat, dan teman yang membantu selama kuliah ini.
7. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman yang sangat berharga.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Bandar Lampung, 4 September 2021
Penulis,

Maya Sari Sandriani
171110001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Analisis Kebutuhan	6
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
I. Sistematika Penulisan	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Media	9
1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Jenis Jenis Media Pembelajaran	10
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
3. Media Audio Visual	11
a. Pengertian Media Audio Visual	11
b. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual	11
B. <i>Focusky</i>	12
1. Pengertian <i>Focusky</i>	12
2. Kelebihan <i>Focusky</i>	12
3. Kelemahan <i>Focusky</i>	12
4. Tampilan Tampilan <i>Focusky</i>	12
C. Pendidikan Karakter	14
1. Pengertian Pendidikan Karakter	14
2. Fungsi Pendidikan Karakter	15
3. Tujuan Pendidikan Karakter	15
4. Nilai Nilai Pendidikan Karakter	15
D. Pembelajaran Tematik	17
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	17
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	17
E. Tema Indahnya Kebersamaan	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
1. Tempat Penelitian	19

2. Waktu Penelitian	19
B. Desain Penelitian	19
C. Prosedur Penelitian	19
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	20
2. <i>Design</i> (Desain)	20
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	20
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	20
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	21
D. Spesifikasi Produk	21
E. Subjek Uji Coba penelitian	21
F. Teknik Pengumpulan Data	22
G. Instrumen Penelitian	22
H. Uji Coba Produk	23
I. Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan	26
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	26
2. <i>Design</i> (Desain)	26
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	27
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	36
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	38
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	38
C. Kajian Produk Akhir	41
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	43
B. Rekomendasi	43
DAFTAR RUJUKAN.....	45
LAMPIRAN.....	49



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Integrasi Nilai Nilai Karakter	15
Tabel 3.1 Kriteria Analisis Interpretasi Untuk Validasi Ahli.....	23
Tabel 3.2 Aturan Pemberian Skor Pada Pernyataan	24
Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	24
Tabel 4.1 Nama Validator Ahli Materi	29
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 4.3 Nama Validator Ahli Media	30
Tabel 4.4Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	31
Tabel 4.5Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	32
Tabel 4.6 Nama Validator Ahli Bahasa	33
Tabel 4.7Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	33
Tabel 4.8Hasil Respon Pendidik Skala Kecil	36
Tabel 4.9Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	36
Tabel 4.10Hasil Respon Pendidik Skala Besar	37
Tabel 4.11Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bahan Ajar dan Media Gambar	4
Gambar 2.1 Tampilan Awal Focusky	13
Gambar 2.2 Tampilan New Blank Project Focusky	13
Gambar 2.3 Halaman Kerja Focusky.....	13
Gambar 2.4 Effect Focusky	13
Gambar 2.5 Tools Focusky	14
Gambar 2.6 Format Publis Focusky	14
Gambar 3.1 Langkah Langkah Model ADDIE.....	20
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran.....	27
Gambar 4.2 Tampilan Profil Pengembang Media Pembelajaran	27
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	28
Gambar 4.4 Tampilan Materi Media Pembelajaran.....	28
Gambar 4.5 Grafik Validasi Ahli Materi	30
Gambar 4.6 Grafik Validasi Ahli Media Tahap I	31
Gambar 4.7 Grafik Validasi Ahli Media Tahap II	33
Gambar 4.8 Grafik Validasi Ahli Bahasa	34
Gambar 4.9 Validasi Ahli Media Sebelum Revisi.....	35
Gambar 4.10 Validasi Ahli Media Sesudah Revisi.....	35
Gambar 4.11 Grafik Respon Pendidik dan Peserta Didik Skala Kecil.....	37
Gambar 4.12 Grafik Respon Pendidik dan Peserta Didik Skala Besar	38
Gambar 4.13 Grafik Hasil Validasi Ahli	40
Gambar 4.14 Grafik Hasil Respon Pendidik.....	41
Gambar 4.15 Grafik Hasil Respon Peserta Didik	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	51
Lampiran 2 Lembar Wawancara Guru	52
Lampiran 3 Surat Penghantar Penelitian	56
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian.....	57
Lampiran 5 Data Nama Peserta Didik Skala Kecil SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung.....	58
Lampiran 6 Data Nama Peserta Didik Skala Besar MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung.....	59
Lampiran 7 Angket Respon Pendidik SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung.....	60
Lampiran 8 Angket Respon Pendidik MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung.....	61
Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil	63
Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik Skala Besar	65
Lampiran 11 Data Hasil Perhitungan Respon Pendidik SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung	69
Lampiran 12 Data Hasil Perhitungan Respon Pendidik MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung	70
Lampiran 13 Data Hasil Perhitungan Peserta Didik Skala Kecil	71
Lampiran 14 Data Hasil Perhitungan Peserta Didik Skala Besar	72
Lampiran 15 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi	74
Lampiran 16 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media Tahap I.....	86
Lampiran 17 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media Tahap II	94
Lampiran 18 Hasil Validasi instrumen Ahli Bahasa.....	104
Lampiran 19 Dokumentasi	114



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam penegasan judul ini penulis bermaksud untuk memberikan deskripsi yang berupa pengertian untuk menghindari kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul penelitian ini. Adapun judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Focusky Terintegrasi Nilai Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”** penelitian ini akan memberikan penegasan serta batasan batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan
Pengembangan merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, serta moral yang sesuai dengan kebutuhan melalui sebuah pendidikan serta latihan. Pengembangan adalah sebuah proses mendesain pembelajaran secara logis serta sistematis agar dapat menentukan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam kegiatan proses belajar dengan memperhatikan potensi serta kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Media Pembelajaran Audio Visual
Media pembelajaran audio visual merupakan sebuah alat bantu pada saat proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik yang menggabungkan suara (audio) serta gambar (visual) secara bersama.
3. Focusky
Focusky merupakan sebuah aplikasi presentasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menggabungkan fitur *zoom* (memperbesar dan memperkecil) dan *path* (pergeseran).
4. Nilai Nilai Karakter
Nilai nilai karakter adalah sifat atau sesuatu hal yang dianggap penting dan berguna dalam kehidupan manusia. Nilai karakter juga dapat dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman dalam berperilaku.
5. Pembelajaran Tematik
Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dibuat berdasarkan tema tema tertentu dan dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kata yang berasal dari kata “didik” yang mendapatkan sebuah awalan menjadi “men-didik” yang memiliki arti yaitu memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran tuntutan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Menurut kamus besar bahasa Indonesia “pendidikan” adalah pengubahan sikap serta tata laku sesuai atau kelompok orang dalam suatu usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan sebuah pelatihan. Pendidikan merupakan suatu hal penting untuk kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sebuah proses memanusiakan manusia. Arti dari memanusiakan manusia adalah menjadikan manusia lebih bermoral, berakal sehat dan lainnya.¹

Berdasarkan Undang Undang Nomor 2 tahun 1989, pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui sebuah kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi perannya

¹Muhamad Syamsul Taufik, Muhamad Guntur, “Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Dengan Menggunakan Media Audio Visual”, *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 3, No.1, (November 2019), h. 44.

dimasa yang akan datang.²Pendidikan merupakan sebuah hal terpenting untuk setiap negara agar dapat berkembang dengan pesat. Sebuah negara yang hebat pasti menjadikan pendidikan sebagai prioritas pertamanya.³ Pada saat ini pendidikan sudah berkembang semakin maju, karena berbagai cara dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dari pendidikan. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia.⁴

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran kepada peserta didik agar dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, memiliki akhlak yang mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Potensi diri ini dapat dicapai dengan adanya sebuah proses pendidikan yang baik.⁵Pendidikan sesungguhnya tidak hanya didapat atau diberikan oleh pendidik, melainkan pendidikan juga dapat diberikan oleh orang tua sebelum anak masuk ke dalam sekolah dasar. Pendidikan yang dapat diperhatikan dengan baik salah satunya yaitu pendidikan karakter.

Pendidikan karakter memiliki makna sebagai suatu upaya yang mendorong peserta didik tumbuh berkembang dengan sebuah kompetensi berfikir serta berpegang teguh pada setiap prinsip prinsip moral yang ada dalam hidupnya dan memiliki keberanian dalam melakukan suatu hal yang benar. Pendidikan karakter tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan tentang nilai nilai yang baik saja, tetapi juga menjangkai bagaimana kita dapat memastikan bahwa nilai tersebut dapat bertahan dalam pikiran dan tindakan.⁶Upaya membangun karakter melalui jalur pendidikan merupakan hal yang tepat. Seperti yang diketahui bahwa proses pembelajaran pada saat ini mengarah kepada kepentingan belajar siswa (*student centered*). Pendidik harus berperan aktif dalam mengendalikan kelas serta mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat belajar dan sukses dalam belajar. Guru harus dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga para siswa dapat termotivasi pada pembelajaran yang diberikan.⁷Pada dasarnya tugas seorang guru adalah memberikan ilmu serta arahan kepada siswa agar siswa dapat terarah dengan baik. Seperti yang terdapat dalam ayat Al Qur'an surat Al- Kahfi ayat 66 yang berbunyi:

قَالَ مُوسَىٰ هَلْ عَلَّمْتُكَ أَن مَّا مَعَلَّمَنِي عَلَّمْتَ رُشْدًا

Artinya: Musa berkata kepadanya: “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu untuk menjadi petunjuk?” – (Q.S Surat Al- Kahfi; 66).⁸

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat para guru dituntut mampu menggunakan media pembelajaran mengikuti perkembangan zaman yang ada. Setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran.⁹Dalam pembelajaran, salah satu komponen pentingnya adalah media pembelajaran. Media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran.¹⁰Interaksi antara pendidik dan peserta didik akan lebih baik dan efisien

²Hasbulla, *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.3.

³Mar'atush Solicha, M. Arif Budiman, Ari Widiyaningrum, “Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema pengalamanku”, *International Journal Of Elementary Education*, Vol. 3, No. 2, (2019), h. 178.

⁴Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, I wayan, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”, *Jurnal Of Education Technology*, Vol. 3, No.3, (2019), h.140.

⁵*Ibid.*, h. 141.

⁶Andi Kilawati, “Pendidikan Karakter Dalam budaya Siri'na Pesse Mahasiswa PGSD Universitas Cokroaminoto palopa”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Tenaga Pendidik Sekolah dasar*, Vol. 3, No. 1, (Februari 2019), h. 4.

⁷Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar*, Edisi 1, (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2019), h. 290.

⁸Dapartemen Agama RI, *Al Quran Tajwid & Terjemah*, (Jakarta: Maghfira Pustaka, 2006), h. 301.

⁹Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, Edisi Revisi, (Jakrta: Rajawali Pers, 2017), h. 2.

¹⁰Handaruni Dewanti, Anselmus, yerry Siepriyanto, “pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan tempat Tinggalku Kelas IV”, *Jurnal kajian Teknologi Pendidikan*, Vol.1, No.3, (Juli 2018), h.221.

jika menggunakan sebuah media. Media memiliki beberapa peran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dan sebagai sumber belajar yang akan digunakan oleh siswa secara mandiri.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pada saat proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Media sebagai alat perangsang pikiran, perasaan, perhatian serta keahlian atau keterampilan siswa pada saat proses pembelajaran. Menggunakan media dalam pembelajaran dapat membangun keinginan dan minat siswa pada pembelajaran, sehingga siswa dapat termotivasi pada saat belajar. Manfaat dari media pembelajaran antara lain dapat membuat siswa mengerti konsep yang rumit dan dapat mempermudah guru pada saat proses mengajar.¹¹

Media pembelajaran yang berhasil adalah media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik pada saat pembelajaran, sehingga siswa mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media audio visual. Media audio visual cukup efektif digunakan pada saat pembelajaran. Media audio visual adalah alat pembelajaran yang memberikan suara (audio) serta gambar (visual) secara bersama pada saat diputar menggunakan aplikasi digital. Media audio visual ini dipercaya dapat membuat siswa tertarik dalam belajar, selain itu media audio visual merupakan pendukung dalam proses pembelajaran.¹² Seorang pendidik yang profesional memang harus selalu mengikuti perkembangan zaman yang ada secara menerus. Perkembangannya harus disesuaikan dengan bidang profesinya, supaya tetap bersinergi dalam tugas dan tanggung jawabnya.¹³ Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan yaitu pesan yang akan diberikan dapat mudah dimengerti oleh siswa sehingga dapat berdampak pada hasil belajardalam bidang kognitif, afektif serta psikomotorik.¹⁴

Berhubungan dengan perkembangan teknologi yang memang semakin maju, penggunaan *software* sesungguhnya dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pengetahuan kepada peserta didik. Karena itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Focusky* terintegrasi nilai-nilai karakter. *Focusky* merupakan sebuah aplikasi presentasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menggabungkan fitur zoom (memperbesar dan memperkecil) dan path (pergeseran) sehingga membuat peserta didik tertarik pada saat proses pembelajaran. Saat menggunakan aplikasi *focusky* kita dapat memasukan audio, video, teks, slide, animasi, dan grafik yang berkaitan dengan materi pembelajaran ke dalam aplikasi tersebut. Dengan menggunakan *focusky* siswa dapat menjadi termotivasi dan semangat dalam belajar baik secara mandiri atau secara terbimbing melalui aplikasi *focusky*.¹⁵ Hal ini merupakan sebuah tantangan untuk setiap guru dalam mengembangkan kreativitasnya dan memotivasi siswa untuk semua pembelajaran termasuk pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang di dalamnya terdapat tema, subtema, ataupun pembelajaran.¹⁶ Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan *holistic*. Pembelajaran *holistic* memiliki dua tujuan antara lain menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan memaksimalkan kognitif otak kiri yang dapat dicapai dengan pengembangan keahlian akademik serta teknis, dan pembelajaran. Pembelajaran tematik memiliki fungsi sebagai pemersatu kegiatan di pembelajaran dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa lebih

¹¹Fransina Thresiana Nomleni, Theodora Sarlotha Nirmala Manu, "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah" *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 8 No. 3, (2018), h. 219- 230.

¹²Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA" *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, Vol. 07, No.01, (2019), h. 9- 15, <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi> DOI: 10.24815/jpsi.v7i1.13293

¹³Nurul Hidayah, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5, No. 1, (Juni 2018), h. 143.

¹⁴Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun, *Loc. Cit.*

¹⁵Irna Nuraeini, Khomsatun Ni'mah, Diar veri Rahayu, "Implementasi Focusky dan kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika", *Jurnal Derivat*, Vol. 7, No. 2, (Desember 2020), h. 47.

¹⁶Maulana Arafat, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru, 2019), h. 7.

mudah memahami materi yang tergabung dan dapat semangat saat belajar.¹⁷ Dalam kurikulum 2013 saat ini memang guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang nyata dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menampilkan kenyataan di kelas sehingga siswa dapat melihat gambaran nyata dari isi materi.¹⁸

Peneliti menggunakan media audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik dikarenakan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* membuat siswa tidak hanya membayangkan tetapi dapat melihat konsep yang dijelaskan oleh guru. Menggunakan *focusky* dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena gambar beserta suara secara bersamaan sehingga materi yang akan disampaikan dapat mudah dimengerti oleh siswa. Menerapkan media dengan banyak gambar visual dan audio di dalamnya secara bersama akan menarik perhatian siswa terutama siswa sekolah dasar.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di beberapa SD/MI di Bandar Lampung yaitu SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung dan MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung, setelah melakukan observasi di sekolah diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran tematik kelas IV guru masih kurang bervariasi dalam penggunaan media. Guru masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajarannya terutama pada pembelajaran tematik. Sehingga pembelajaran masih terfokus pada guru. Hal ini disebabkan guru masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga tidak diimbangi dengan penanaman nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik.

Pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, guru mengatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media gambar, namun karena siswa hanya dapat melihat saja sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik. Sedangkan penggunaan media pembelajaran audio visual sangat jarang khususnya pada pembelajaran tematik terutama pada penggunaan media pembelajaran berbasis *software*. Guru menjelaskan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky*, karena sebagian besar guru belum terlalu mampu membuat media pembelajaran berbasis *software*, serta membuat media pembelajaran berbasis *software* sedikit memerlukan waktu yang cukup lama sehingga guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket pada saat belajar.



Gambar 1.1
Bahan Ajar dan Media Gambar

¹⁷Ibid., h. 13.

¹⁸Apri Damai Sagita Krissandi, "Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Volume 8, No 1, (2018), h. 68- 77, <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE> Doi: 10.25273/pe.v8i1.2233.

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Erfina, S.Kom dan Ibu Dara Kusuma Putri, S.Pd menunjukkan bahwa guru memang sudah menanamkan nilai-nilai karakter pada setiap pembelajaran hanya saja kurang efektif karena siswa belum dapat menerapkan nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik untuk dirinya, lingkungan, sekolah serta masyarakat. Oleh karena itu perlunya untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan teknologi ke dalam pembelajaran tematik. Hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi nilai-nilai karakter. Media tersebut adalah media audio visual. Namun belum tersedianya media pembelajaran audio visual yang terintegrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tematik.¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan. Sesungguhnya penggunaan media itu sangat penting untuk menunjang pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.²⁰ Dengan demikian, peneliti mencoba memberikan alternatif atau solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV. *Focusky* menyediakan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat presentasi. Sehingga guru tidak kesulitan membuat dari awal, guru hanya melakukan pengeditan pada template yang tersedia. Dalam *focusky* juga terdapat tool yang dapat kita gunakan untuk menambah objek baru, gambar, musik, grafik, edit teks, video serta masih banyak lagi tool yang ada. Dalam pembuatan media presentasi *focusky* memiliki tampilan yang menarik dibandingkan dengan power point. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Focusky Terintegrasi Nilai-nilai Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”**.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi yang ada belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam media pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran tematik membuat kegiatan belajar menjadi membosankan dan kurang menarik.
3. Media pembelajaran yang digunakan pendidik berupa media gambar sehingga siswa mudah bosan.
4. Pendidik jarang menggunakan media pembelajaran audio visual pada saat menyampaikan materi pembelajaran tematik.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini penulis memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tematik kelas IV SD/MI Tema Indahnnya Kebersamaan.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon pendidik dan peserta didik.

¹⁹ Pra Penelitian SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung & MI Miftahul Iman Keteguhan bandar Lampung , 21 Januari 2021.

²⁰ Pra Penelitian SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung & MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung, 21 Januari 2021.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.
3. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik pada kelas IV SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
Melalui penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi dan memperluas informasi dalam media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter sebagai media pembelajaran tematik
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk pendidik
Sebagai alternatif untuk membantu dan mempermudah dalam menjelaskan materi pembelajaran.
 - b. Untuk peserta didik
Mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran khususnya pembelajaran tematik.
 - c. Untuk sekolah
Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat termotivasi dalam pengembangan media pembelajaran.
 - d. Untuk peneliti
Untuk memperbanyak dan memperluas pengetahuan terutama dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik.

G. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada kondisi yang ada di lapangan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung dan MI Miftahul Iman Keteguhan Bandar Lampung, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran audio visual jarang digunakan sedangkan penanaman nilai karakter sudah ditanamkan tetapi belum optimal serta penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* yang terintegrasi nilai nilai karakter juga belum dilakukan. Berdasarkan hal tersebut maka analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter antara lain:

1. Kebutuhan peserta didik
Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar lebih tertarik dalam pembelajaran sehingga tidak mudah bosan dan lebih mudah memahami konsep yang guru berikan sehingga pembelajaran mudah dimengerti.
2. Kebutuhan pendidik
 - a. Membutuhkan aplikasi atau *software* yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik.
 - b. Membutuhkan media pembelajaran yang terintegrasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik untuk peserta didik.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Hasil penelitian Irma Yunita, Retno Woelandari, Muhammad Fahri dengan judul penelitian Pengembangan Media Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar (*Development of Integrated Focusky Media on religious Values to Develop the Discipline Character of Elementary School Students*) dengan hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil penilaian ahli materi sebesar 84%, penilaian ahli bahasa 77%, penilaian ahli media sebesar 93%, dan hasil penelitian responden sebesar 94,21%. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media focusky terintegrasi nilai agama untuk mengembangkan karakter disiplin layak digunakan pada pembelajaran.²¹
2. Hasil penelitian Siti Aisyah dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Kelas XI Sekolah Menengah Atas Pada Materi Fluida Berbasis Focusky Menggunakan Model Pembelajaran Somatic, Auditori, Visualization, Intellectually (SAVI) dengan hasil penelitian disimpulkan bahwa diperoleh dari validator ahli materi, desain media, dan bahasa dengan jumlah persentase total sebesar 87% yang masuk dalam kategori sangat valid. Dalam hasil ketuntasan siswa melaksanakan uji coba lapangan dengan mengerjakan post test mendapat persentase 81,57% yang masuk kategori sangat efektif. Kemudian hasil analisa angket respon guru mendapat 91,11%, respon siswa sebesar 82,88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis Focusky menggunakan model SAVI terbukti valid, efektif, dan praktis.²²
3. Hasil penelitian Agatha Pratiwi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Dilengkapi Buku Panduan Pada Materi Protista untuk Peserta Didik Kelas X di SMAN 2 Batang Anai dengan hasil penelitian disimpulkan masuk kategori valid dengan nilai validitas 88,82%, hasil praktikalitas bagi guru sebesar 95,65%, dan bagi siswa sebesar 85,57%.²³
4. Hasil penelitian Mistianah dan Ismi Nurul Qomariah dengan judul Pengembangan Modul Focusky Parasitologi Pada Program Studi Pendidikan Biologi IKIP Budi Utomo Malang dengan hasil penelitian disimpulkan bahwa validitas dari ahli materi sebesar 89%, ahli media 88,25%. Sehingga dapat dikatakan layak dan tidak membuat bosan mahasiswa yang menggunakannya.²⁴

²¹Irma Yunita, Retno Woelandari, Muhammad Fahri, "Pengembangan Media Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar (*Development of Integrated Focusky Media on religious Values to Develop the Discipline Character of Elementary School Students*)", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, (20 Agustus 2019), h. 2-3, doi: 10.21070/pedagogia.v8i2.2192.

²²Siti Aisyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Kelas XI Sekolah Menengah Atas Pada Materi Fluida Berbasis Focusky Menggunakan Model Pembelajaran Somatic, Auditori, Visualization, Intellectually (SAVI)", (skripsi, Jambi: Universitas Islam negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2018), h. 84-85.

²³Agatha Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Dilengkapi Buku Panduan Pada Materi Protista untuk Peserta Didik Kelas X di SMAN 2 Batang Anai", (Skripsi thesis, Padang: Universitas Negeri Padang, 2019).

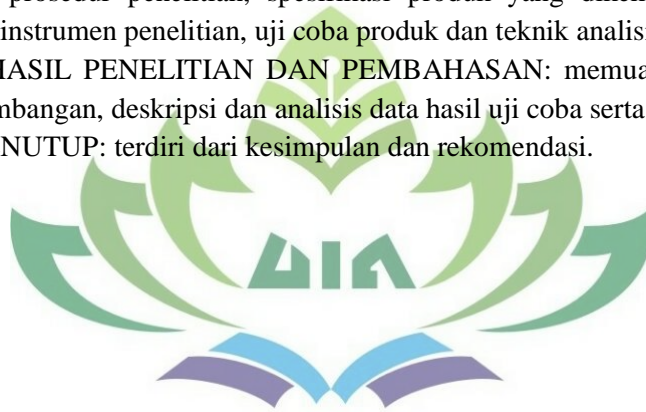
²⁴Mistianah, Ismi Nurul Qomariah, "Pengembangan Modul Focusky Parasitologi Pada Program Studi Pendidikan Biologi IKIP Budi Utomo Malang", *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 11, No.1, (Agustus 2019), h. 22. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um052v11i1p19-23>.

5. Hasil penelitian Fransiskus Belang Hingan dan Ismi Nurul Qomariyah dengan judul Pengembangan Media pembelajaran Focusky Berbasis Learning Cycle 5E Pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Siswa kelas XI SMA dengan hasil penelitian disimpulkan bahwa penilaian ahli materi rata rata 3,36 dengan kategori valid, ahli media 3,56, serta penilaian dari 15 siswa 3,47 dan dinyatakan valid. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *focusky* dinyatakan layak.²⁵

Dari penelitian diatas memiliki persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaanya yaitu memakai aplikasi atau *software focusky*, perbedaannya penelitian yang akan dikembangkan pada pembelajaran tematik terintegrasi nilai nilai karakter sekolah dasar kelas IV tema indahny kebersamaan.

I. Sitematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN: memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, analisis kebutuhan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan.
2. BAB II LANDASAN TEORI: terdiri dari landasan teori berupa konsep pengembangan media, teori media pembelajaran audio visual, pengertian *focusky*, kelebihan serta kekurangan focusky, teori pendidikan karakter, dan teori pembelajaran tematik.
3. BAB III METODE PENELITIAN: terdiri dari tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.
4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: memuat deskripsi hasil penelitian dan pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba serta kajian produk akhir.
5. BAB V PENUTUP: terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi.



²⁵Fransiskus Belang Hingan, Ismi Nurul Qomariyah, *Op. Cit.* h. 383.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI yang telah dikembangkan oleh peneliti yang dihasilkan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementataion* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Kelayakan terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tingkat kelayakan oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 92,3% dengan kriteria “sangat layak”, ahli media memperoleh skor sebesar 81% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli bahasa memperoleh skor sebesar 84% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tematik tema indah nya kebersamaan kelas IV SD/MI.
3. Hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI memperoleh skor untuk penilaian dengan pendidik skala kecil mendapatkan persentase sebesar 88,3% dengan kriteria “sangat layak”, pendidik skala besar memperoleh skor penilaian sebesar 86,6% dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian untuk hasil uji coba peserta didik skala kecil mendapatkan persentase skor rata rata sebesar 93,4% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil uji coba peserta didik skala besar mendapatkan hasil persentase 91% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan uraian tersebut maka produk atau media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Rekomendasi

1. Untuk Pendidik
Untuk membantu proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran tematik. Pendidik dapat menggunakan atau melanjutkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi peserta didik yang mudah bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran yang disampaikan agar menjadi mudah memahami dan tidak bosan dalam pembelajaran serta lebih memahami kembali nilai nilai karakter sehingga dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari hari.
2. Untuk Peserta Didik
Diharapkan media pembelajaran audio visual berbasis *focusky* terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik dapat membuat peserta didik lebih semangat lagi dalam pembelajaran dan memudahkan untuk memahami pembelajaran karena media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik baik secara terbimbing oleh guru maupun secara mandiri di rumah.

3. Untuk Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis focusky terintegrasi nilai nilai karakter pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI karena penelitian ini kurang dari sempurna agar peneliti lain untuk lebih baik lagi dalam melakukan penelitian selanjutnya agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

4. Untuk Sekolah

Agar penelitian ini dijadikan sebagai motivasi sekolah meningkatkan mutu layanan baik dalam peningkatan kompetensi pendidik dan pemenuhan sarana serta prasarana untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.



DAFTAR RUJUKAN

- Agatha Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Dilengkapi Buku Panduan Pada Materi Protista untuk Peserta Didik Kelas X di SMAN 2 Batang Anai”, (Skripsi thesis, Padang: Universitas Negeri Padang, 2019).
- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar*, Edisi 1, (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2019).
- Andi Kilawati, “Pendidikan Karakter Dalam budaya Siri’na Pesse Mahasiswa PGSD Universitas Cokroaminoto palopa”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Tenaga Pendidik Sekolah dasar*, Vol. 3, No. 1, (Februari 2019).
- Andi Prastowo, *Analisi Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenada Media, 2019).
- Anis Mahmuda, Adeng Pustikaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akutansi”, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 17, No. 1, (2019).
- Annisah Dwi Waneva, Darmansyah, “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VII SMP”, *Jurnal Inovtech*, Vol. 02, No.01, (Februari 2020).
- Apri Damai Sagita Krissandi, “Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Volume 8, No 1, (2018).
- Arum Tri Lestari, Mudzanatun, Aries Tika Damayani, “Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreatifitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 7, No. 3, (September 2017).
- Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).
- Aurellyia Destya Maharani, Titik Sri Utami, “Hots Pada Assesment Pembelajaran tematik Muatan Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Vol.1, (2019).
- Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, Edisi Revisi, (Jakrta: Rajawali Pers, 2017).
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021).
- Dapartemen Agama RI, *Al Quran Tajwid & Terjemah*, (Jakarta: Maghfira Pustaka, 2006).
- Devi Novitasari, Witarsa, Achmadi, “Efektivitas Model TTW Berbantu Software Focusky Terhadap hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Mujahidin Pontianak”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 7, No. 7, (2018).
- Eka Sapti Cahyaningrum, Sudaryanti, Nurtanio Agus Purwanto, “Pengembangan Nilai Nilai Karakter Anak usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan”, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 6, No.2, (2017).
- Eko Putro Widodo, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017).

- Endang Komara, “Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21”, *Jurnal Mindamas*, Vol.4, No.1, (2018).
- Endang Widi Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas Research And Development (R&D)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).
- Fransina Thresiana Nomleni, Theodora Sarlotha Nirmala Manu, “Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 8 No. 3, (2018).
- Fransiskus Belang Hingan, Ismi Nurul Qomariah, “Pengembangan Media pembelajaran Focusky Berbasis Learning Cycle 5E Pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Siswa kelas XI SMA”, *Jurnal Nasional IKIP Budi Utomo*, Vol.1, No.1, (2020).
- Handaruni Dewanti, Anselmus, yerry Siepriyanto, “pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan tempat Tinggalku Kelas IV”, *Jurnal kajian Teknologi Pendidikan*, Vol.1, No.3, (Juli 2018).
- Hasbulla, *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2017).
- Herlinda, Wawan Priyanto, Aries Tika damayani, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan”, *Jurnal Mimbar PGSD UNDIKSHA*, Vol.7, No.3, (2019).
- Irma Yunita, Retno Woelandari, Muhammad Fahri, “Pengembangan Media Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar (*Development of Integrated Focusky Media on religious Values to Develop the Discipline Character of Elementary School Students*)”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, (20 Agustus 2019).
- Irna Nuraeni, Khomsatun Ni'mah, Diar veri Rahayu, “Implementasi Focusky dan kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika”, *Jurnal Derivat*, Vol. 7, No. 2, (Desember 2020).
- Isran rasyid Karo Karo, Rohani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol.7, No.1, (2018).
- Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017).
- Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, Vol. 07, No.01, (2019).
- Mar'atush Solicha, M. Arif Budiman, Ari Widiyaningrum, “Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema pengalamanku”, *International Journal Of Elementary Education*, Vol. 3, No. 2, (2019).
- Maulana Arafat, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru, 2019).
- Mistianah, Ismi Nurul Qomariah, “Pengembangan Modul Focusky Parasitologi Pada Program Studi Pendidikan Biologi IKIP Budi Utomo Malang”, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 11, No.1, (Agustus 2019).

- Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02, No. 02, (November 2017).
- Muhamad Syamsul Taufik, Muhamad Guntur, "Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Dengan Menggunakan Media Audio Visual", *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 3, No.1, (November 2019).
- Munjiatun, "Penguatan Pendidikan Karakter", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 6, No. 2, (November 2018).
- Najmi Hayati, Yusuf Ahmad, Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota", *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 14, No. 2, (Oktober 2017).
- Nina Fitriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No. 1, (Februari 2019).
- Nunuk Suryani, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019).
- Nurdin Mohayat, "Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pisa", *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, Vol. 16, No, 1, (2018).
- Nurul Hidayah, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5, No. 1, (Juni 2018).
- Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019).
- Nurwahyuni, Arsad Bahri, St. Fatmah Hiola, "Pengaruh Penggunaan Media *Focusky Presentation* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X IPA SMA", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*, (2019).
- Putri Rachmadayanti, "Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 2, (September 2017).
- Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, I wayan, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter", *Jurnal Of Education Technology*, Vol. 3, No.3, (2019).
- Raihan Putry, "Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Perspektif Kemendiknas", *Internasional Journal Of Child and Gender Studies*, Vol.4, No.1, (2018).
- Ratih Puspasari, Tutut Suryaningsih, "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE", *Jurnal Madives*, Vol. 3, No.1, (2019).
- Rizki Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi", *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. XVI, No.1, (2018).
- Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2017).

Siti Aisyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Kelas XI Sekolah Menengah Atas Pada Materi Fluida Berbasis Focusky Menggunakan Model Pembelajaran Somatic, Auditori, Visualization, Intellectually (SAVI)”, (skripsi, Jambi: Universitas Islam negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2018).

Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017)

Sukardi, *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*, (Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2018).

Syahrudin, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 101874 Batang Kuis” *Jurnal Tematik*, Volume 7, No. 1 (Juni 2018).

Tahan Suci Windasari, Harlinda Sofyan, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, (2021).

Tia Dwi Kurnia dkk, “Model ADDIE Untuk Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantu 3D Pageflip”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1, (2019).

